

Druida

Documento de diseño

19 de noviembre de 2016

Revisión 1

German David Gomez
Gutierrez



Índice

1. Cambios	
2. Introduccion	
2.1. Concepto del juego	
2.2. Características principales	
2.3. Género	
2.4. Proposito y público objetivo	
2.5. Jugabilidad	
2.6. Estilo visual	
3. Mecánicas de juego	
3.1. Jugabilidad	
3.2. Flujo de juego	
3.3. Personajes	
3.3.1. Protagonista	
3.4. Movimiento y físicas	
3.4.1. Interaccion entre elementos	
3.4.2. Controles	
4. Interfaz	11

1. Cambios

Es el primer modelo, aún no hay

2. Introduccion

Este es el documento de diseño de “Druida”. El videojuego para PC creado con python y pygame. Este escrito tiene como objetivo principal plasmar los elementos que debe incluir Druida y servir de carta de presentacion de Proyecto y aprendizaje propio.

2.1. Concepto del juego

Druida trata sobre un personaje que vive en un bosque con su hermana la cual es secuestrada. El utiliza sus habilidades de convertirse en diferentes animales para superar los diferentes obstaculos y salvar a su hermana.

2.2. Características principales

El juego se basa en los siguientes pilares:

- **Planteamiento sencillo:** la historia mencionada es muy simple, una mera excusa para el desarrollo del juego pero lo suficientemente explícita para que el Jugador sienta que tiene un objetivo.
- **Táctica:** Poder usar sus habilidades de transformacion para superar enemigos y zonas dificiles.

2.3. Género

Sion Tower supone una union de varios géneros. A continuacion se listan los géneros de los que toma elementos y sus motivos:

- **Tower Defense:** un subgénero de la estrategia basado en detener oleadas de enemigos colocando de forma estratégica obstaculos y trampas. En Sion Tower manejamos los mismos elementos aunque aparece la figura de un protagonista y no es una ‘mano invisible’ la que gestiona la acción.
- **Acción en tercera persona:** juegos dinamicos y directos en el que el Jugador experimenta una descarga de adrenalina. La camara suele situarse cerca del personaje. En Sion Tower tenemos el componente de la accion aunque la camara se situar de forma que podamos ver gran parte de la escena.

2.4. Propósito y público objetivo

El principal objetivo de Druida es aplicar conocimiento básico de videojuegos usando algoritmos de python y su libreria pygame que Brinda gran aporte y apoyo a los desarrolladores en el desarrollo de videjuegos. Todo es con el propósito de mejorar habilidades y obtener nuevos conocimientos que puedan ser aplicados en un future.

Druida es dirigido a jugadores de todo ámbito ya que presenta una mecánica sencilla pero atractiva.

2.5. Jugabilidad

Los niveles en Druida son básicamente fondos estáticos pero que dan la sensación de movimiento, los enemigos y obstáculos apareceran a medida que el personaje principal se mueve en el escenario hacia los lados. El personaje principal cuenta con las siguientes características:

- **Movilidad:** El personajes se mueve en 2 dimensiones, izauierda y derecho, y puede realizar saltos.
- **Transformaciones:** El jugador se podrá transoformar en 5 diferentes animales para superar los diferentes obstaculos y enemigos. Estos animals son: oso, ave, Tortuga, animal acuatico y bestia rara

- Enemigos: La única manera de atacar enemigos es saltando sobre ellos.

2.6. Estilo visual

Druida ofrece un estilo visual sencillo, un fondo estático y tanto enemigos como el personaje principal son personajes sencillos pero llamativos. Algunas transformaciones son bastante llamativas.

3. Mecánicas de juego

En esta seccion se entrará en mas detalles sobre todas las partes involucradas en el juego, tanto escenarios como personajes.

3.1. Jugabilidad

Los niveles serán fondos estáticos que representarán el nivel y darán oportunidad para crear obstáculos en base a estos.

El personaje podrá convertirse en 5 animales diferentes que aunque no tiene habilidades unicas muy destacables serán necesarios para superar ciertos obstaculos y enemigos. El jugador deberá recorrer el nivel en el suelo, o en el aire en caso de ser el ave, hacia la derecho, a medida que avance encontrará enemigos los cuales deberá derrotar saltando sobre ellos y evitando que lo toquen por un lado. Esta mecánica se hace con el fin de que el juego sea sencillo de entender y manejar por todo tipo de usuario, además es una mecánica conocida en muchos juegos clásicos.

3.2. Flujo de juego

En cada nivel el jugador recorrerá hacia la izquierda el escenario donde apareceran obstaculos como bloques, muros y enemigos ubicados de cierta manera que propongan un reto superarlos para el jugador. Aunque no se busca generar gran dificultad si se busca generar reto para que el juego no sea fácil y aburridor.

3.3. Personajes

Como se mencionó antes existen 5 diferentes transformaciones. Todos tienen movimiento básico hacia los lados y salto, la diferencia será en la apariencia llamativa, además algunos personajes podran contar con características como mayor velocidad de lanzamiento, o un salto mas grande. Existe un personaje acuatico que será el único que puede transportarse por agua.

Los enemigos son llamativos y podrán estar fijos en un lugar o tener movimientos secuenciales.

3.3.1. Protagonista

El protagonist cuenta con una barra de vida que disminuirá si es tocado por un lado de un enemigo, si toca una trampa o cae en un precipicio. La barra de vida disminuirá poco a poco y será la misma para cualquier transformación. Habrá pequeños bonus que incrementará la barra de vida, además al inicio de cada nivel se restaurará la barra por completo.

3.4. Movimiento y físicas

3.4.1. Interaccion entre elementos

El juego implementa como base la gravedad para loss altos del personaje. Los personajes solo interactuan tocandosen y solo hay una forma de destruir enemigos, ni los enemigos ni el jugador pueden lanzar objetos o poderes.

3.4.2. Controles

- Movimiento : teclas Flechas
arriba,abajo,izquierda,derecha
.
- Seleccionar transformacion : será automatica en la
mayoria de los casos.

4. Interfaz

Será una interfaz sencilla, una pantalla inicial que tendrá opciones como inciar juego, ver controles. Tambien el juego se podrá pausar.